

**III. Заключительный этап**

****

**Пожарный щит**

****

**Дидактическая игра**

**по ПДД**

**Работа с родителями по квест – технологии**







**Желаем вам, коллеги,  
успешно применять**

**квест - игры в  
практике работы с детьми,  
делать их увлекательными,  
непредсказуемыми, и что  
очень важно, доступными  
дошколятам! Удачи всем!**



**Семицветик**

**МБДОУ «Д/c №17»**

**г. Бугуруслан**

Адрес: 461637 г. Бугуруслан,

2 микрорайон, 16 (1крпус)

ул.9 Января, 5 (2корпус)

Телефон (35352) 3-68-69 (1 корпус)

(35352) 4-28-86 (2 корпус)

e-mail: [mbdouds172012@yandex.ru](mailto:mbdouds172012@yandex.ru)

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

муниципального образования «город Бугуруслан»

«Детский сад общеразвивающего вида №17»

с приоритетным осуществлением познавательно – речевого развития воспитанников

**«Использование**

**квест – технологии**

**в работе с дошкольниками**

**как средство развития познавательной инициативы у дошкольников»**



*подготовила воспитатель*

*первой квалификационной категории*

***Корнилова Н.П.***

***г. Бугуруслан, 2022 г.***

Технология **квеста** разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе.

**Квест** - это игра, поиск, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

**Квест-игра** помогает реализовать задачи:

Образовательные - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

Развивающие - в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

Воспитательные - формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь.

**Классификация квест-технологий**:

- *линейные,* когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;

- *штурмовые*, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;

- *кольцевые,* когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

Принципы:

- доступность;

- системность - логическая связь заданий между собой;

* эмоциональная окрашенность заданий - расчет времени;
* разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста;

- *наличие видимого конечного результата и обратной связи.*

Комплекс квест-игр из опыта работы, реализованных в ДОУ

Квест-игра «В поисках пропавшей сказки»



Квест-игра

«В поисках сюрпризов от Золотой Осени»



Квест - игра «По тропинкам здоровья»

Проектная деятельность в средней группе

« В стране Безопасности»

**I. Подготовительный этап**



**II. Основной этап**

**Квест – игра «10 записок безопасности ПДД»**

****